



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni

4516

# Geometrie- Piraten



Geometry Pirates · Pirates « as de la géométrie »  
Geometriepiraten · Piratas de la geometría  
I pirati della geometria

Copyright **HABA**<sup>®</sup> - Spiele Bad Rodach 2008

## Geometrie-Piraten

Eine piratenstarke LernSpiele-Sammlung.  
Für 2 - 4 Geometrie-Piraten von 6 - 99 Jahren.

**Spielidee:** Wolfgang Dirscherl  
**Illustration:** Guido Hoffmann  
**Spieldauer:** je Spiel ca.10 Minuten

Die abenteuerlustigen Geometrie-Piraten sind auf der Suche nach einem geheimnisvollen Schatz: Der berühmte Pirat Geometrikus hat ihn auf einer sechseckigen Insel vergraben! Ausgerüstet mit einer quadratischen Schatzkarte und einem runden Kompass stürmen sie das Eiland. Nach sechs Tagen haben sie fast alle Ecken der Insel abgesucht. Und tatsächlich - kurz vor Einbruch der Dunkelheit finden sie eine quaderförmige Schatzkiste, die bis zum Rand mit goldenen Kugeln, glitzernden Pyramiden und wertvollen Prismen gefüllt ist.

### Spielinhalt

- 1 Schatzkiste (mit Zeichenfläche im Deckel)
- 1 Geometrie-Drehscheibe
- 6 Flächenformen aus Holz
- 7 Körperformen aus Holz
- 7 gelbe Flächenformen-Karten
- 8 blaue Körperformen-Karten
- 15 Geometrie-Karten
- 1 Säckchen
- 1 Sanduhr
- 1 Geodreieck
- 1 Stift
- 1 Tuch
- 1 Spielanleitung
- 1 Geometrie-Ratgeber



## Liebe Eltern, liebe Lehrer/-innen, liebe Erzieher/-innen,

die LernSpiele-Sammlung „Geometrie-Piraten“ wurde so konzipiert, dass Sie anhand der Spielanleitung sofort mit Ihrem Kind losspielen können. Das garantiert einen schnellen Spielspaß ohne lange Vorbereitungszeiten.

Zur besseren Orientierung haben wir alle Ideen mit einer Altersempfehlung und einem Schwierigkeitsbarometer von 1 (leicht) bis 5 (schwierig) gekennzeichnet.

Fast alle Spiele ermöglichen zudem ein abgestuftes Spielen: Ihr Kind kann zum Beispiel nur mit den Flächenformen, nur mit den Körperformen oder aber mit Flächen- und Körperformen kombiniert spielen.

Der Schwierigkeitsgrad der Spiele kann auf diese Weise dem aktuellen Wissensstand angepasst werden und die Ideen wachsen mit Ihrem Kind mit.

Falls Sie sich darüber hinaus mit der spannenden Welt der Geometrie beschäftigen wollen, schauen sie doch in den beiliegenden Geometrie-Ratgeber. Dort finden Sie weitere Informationen zum Themengebiet Geometrie und in Stichpunkten beschriebene, spielerische Übungen für ein Kind (und einen Erwachsenen). Im Ratgeber werden außerdem die Spielmaterialien und deren Einsatz beschrieben.

Wir wünschen viel Spaß beim Spielen und Geometrie-Schätze finden!

**Ihre Erfinder für Kinder**



# Spiel 1: Flinke Geometrie-Piraten

Welcher flinke Pirat hat zuerst drei Holzteile vor sich liegen?  
Ein spannendes Suchspiel für 2 - 4 pfeilschnelle Piraten.

## Benötigtes Spielmaterial:

Alle Flächenformen aus Holz, alle Flächenformen-Karten



## Spielvorbereitung

Legt die sechs Holzteile in die Tischmitte. Achtet darauf, dass zwischen den Holzteilen ausreichend Abstand ist und jeder sie gut erreichen kann. Mischt und stapelt die Karten verdeckt in der Tischmitte.

## Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der tapferste Pirat beginnt das Spiel. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der älteste Spieler. Decke die oberste Karte vom Stapel auf und lege sie schnell und für alle Spieler gut sichtbar neben dem Stapel ab.

### Was ist auf der Karte zu sehen?

#### • Eine Flächenform?

Jetzt müssen alle Spieler flink sein! Alle spielen gleichzeitig und jeder versucht so schnell wie möglich das auf der Karte abgebildete Holzteil zu finden. Hat ein Spieler das Holzteil gefunden, deckt er es mit einer Hand ab. Ist es das richtige Holzteil, legt er es zur Belohnung vor sich ab. Die aufgedeckte Karte kommt danach unter den Stapel zurück.

#### • Der Geometrie-Pirat?

Piraten-Alarm! Jetzt wird der gesamte Kartenstapel neu gemischt und wieder verdeckt gestapelt.

Anschließend deckt der nächste Spieler die oberste Karte vom Stapel auf und eine neue Suche beginnt.



### Wichtige Piraten-Regeln:

- Beim Suchen dürft ihr immer nur eine Hand verwenden. Am besten legt ihr die andere Hand auf den Rücken.
- Hat ein Spieler ein falsches Holzteil abgedeckt, darf er in dieser Spielrunde nicht mehr mitsuchen. Die anderen Spieler suchen weiter nach dem richtigen Holzteil.
- Liegt ein Holzteil bereits vor einem Spieler und die Karte mit diesem Holzteil wird im weiteren Spielverlauf nochmals aufgedeckt, suchen alle Spieler dieses Holzteil. Der Spieler, der das gesuchte Holzteil zuerst mit seiner Hand abdeckt, darf es dann vor sich ablegen.

## Spielende

Das Spiel endet, wenn ein Spieler drei Holzteile vor sich liegen hat. Er gewinnt das Spiel und ist der pfeilschnellste Pirat.

### Spielvariante mit den Körperformen

Das Grundspiel könnt ihr auch mit den Körperformen aus Holz und den Körperformen-Karten spielen. Dabei wird das gesuchte Holzteil nicht mit der Hand abgedeckt, sondern danach geschnappt.



### Spielvariante mit den Flächen- und Körperformen

Piraten-Profis kombinieren die Flächen- und Körperformen miteinander. Es gewinnt, wer zuerst vier Holzteile vor sich liegen hat.



## Spiel 2: Die Fühlpiraten

Welcher tollkühne Pirat ertastet viele Flächenformen und hat nach drei Runden die meisten Punkte?  
Ein Fühlspiel für 2 - 4 Piraten mit Fingerspitzengefühl.



### Benötigtes Spielmaterial:

Schatzkiste, alle Flächenformen aus Holz,  
alle Flächenformen-Karten, Säckchen, Sanduhr, Stift

## Spielvorbereitung

Stellt die Schatzkiste geöffnet auf den Tisch. Mit dem Stift zeichnet ihr auf die Tafel der Schatzkiste eine Tabelle mit euren Namen. Hier könnt ihr später eure Punkte eintragen. Legt alle Holzteile in das Säckchen und mischt sie, indem ihr das Säckchen kräftig schüttelt. Mischt und stapelt die Karten verdeckt in der Tischmitte. Haltet die Sanduhr bereit.

## Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der stärkste Pirat beginnt das Spiel. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der jüngste Spieler. Er ist der erste Fühlpirat.

Die Mitspieler rufen gemeinsam das Startsignal „Piraten ahoi!“ und drehen die Sanduhr um. Der Fühlpirat deckt die oberste Karte vom Stapel auf.

### Was ist auf der Karte zu sehen?

#### • Eine Flächenform?

Jetzt heißt es schnell fühlen! Stecke eine Hand in das Säckchen und versuche das auf der Karte abgebildete Holzteil zu ertasten. Hast du das passende Holzteil ertastet, zeigst du es deinen Mitspielern. Ist es das richtige Holzteil, legst du das Holzteil in das Säckchen zurück und die Karte vor dir ab. Danach deckst du sofort die nächste Karte vom Stapel auf und versuchst dieses Holzteil zu ertasten. Ist es das falsche Holzteil, endet deine Fühlrunde vorzeitig und du erhältst in dieser Runde keine Punkte.

#### • Der Geometrie-Pirat?

Jetzt heißt es schnell handeln! Stehe auf, drehe dich einmal im Kreis und rufe dabei „Piraten ahoi!“ Anschließend legst du die Karte vor dir ab. Decke sofort die nächste Karte vom Stapel auf und versuche das passende Holzteil zu ertasten.



### Ist das letzte Sandkorn durch die Sanduhr gelaufen?

Wer es bemerkt, ruft laut: „Piraten-Stopp!“ Der Fühlpirat zieht sofort seine Hand aus dem Säckchen. Für jede Karte, die der Spieler jetzt vor sich liegen hat, erhält er einen Punkt. Notiert die Punkte dieser Runde in der Tabelle der Schatzkiste.

### Nächster Spieler

Die Karten werden neu gemischt und gestapelt. Anschließend ist der im Uhrzeigersinn nächste Spieler an der Reihe und versucht möglichst viele Holzteile zu ertasten.

## Spielende

Das Spiel endet, sobald jeder Spieler dreimal Fühlpirat war. Jeder rechnet die Punkte aus den drei Runden zusammen. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

### Spielvariante mit den Körperformen

Das Grundspiel könnt ihr auch mit den Körperformen aus Holz und den Körperformen-Karten spielen.



### Spielvariante mit den Flächen- und Körperformen

Fühlpiraten-Profis kombinieren die Flächen- und Körperformen miteinander. Legt alle Holzteile in das Säckchen. Mischt und stapelt alle Karten in der Tischmitte.



## Spiel 3: Piratenkapitän gesucht!

Welcher erfahrene Pirat entdeckt in den Bildern die geometrischen Flächen und sammelt die meisten Punkte?  
Ein raffiniertes Suchspiel für 2 - 4 Piraten mit Überblick.



### Benötigtes Spielmaterial:

Schatzkiste, alle Flächenformen aus Holz,  
alle Geometrie-Karten, Stift

## Spielvorbereitung

Stellt die Schatzkiste geöffnet auf den Tisch. Mit dem Stift zeichnet ihr auf die Tafel der Schatzkiste eine Tabelle mit euren Namen. Hier könnt ihr später eure Punkte eintragen.

Legt die sechs Holzteile in die Tischmitte. Achtet darauf, dass zwischen den Holzteilen ausreichend Abstand ist und jeder sie gut erreichen kann. Mischt und stapelt zehn beliebige Geometrie-Karten verdeckt in der Tischmitte. Die restlichen Karten werden nicht benötigt und kommen aus dem Spiel.

## Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der größte Pirat beginnt das Spiel. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der älteste Spieler. Decke die oberste Karte vom Stapel auf und lege sie schnell und für alle Spieler gut sichtbar vor dir ab.

Auf den Geometrie-Karten seht ihr im oberen Bereich eine zweidimensionale Abbildung, die sich aus unterschiedlichen Flächenformen zusammensetzt (*Beispiel Malkasten: Rechteck und Kreise*).



Jetzt gilt es für alle Spieler flink zu sein! Alle spielen gleichzeitig und jeder versucht so schnell wie möglich die gesuchten Holzteile zu finden (*im Beispiel: Rechteck und Kreis*). Hat ein Spieler ein Holzteil gefunden, schnappt er es und legt es vor sich ab.

### Wichtige Piraten-Regeln:

- Ein Spieler darf in einer Runde mehrere Holzteile schnappen und vor sich ablegen.
- Holzteile, die bereits vor einem Spieler liegen, dürfen nicht mehr von einem anderen Spieler geschnappt werden.
- Beim Suchen dürft ihr immer nur eine Hand verwenden. Am besten legt ihr die andere Hand auf den Rücken.





### Auswertung:

Für jedes richtig geschnappte Holzteil erhält der jeweilige Spieler einen Pluspunkt. Hat ein Spieler ein falsches Holzteil geschnappt, bekommt er dafür einen Minuspunkt. Notiert die Punkte dieser Runde in der Tabelle der Schatzkiste. Die aufgedeckte Karte kommt danach aus dem Spiel.

Anschließend deckt der nächste Spieler die oberste Karte vom Stapel auf und eine neue Suche beginnt.

## Spielende

Das Spiel endet, nachdem die letzte Karte des Stapels gespielt wurde. Wer jetzt die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

## Spielvariante mit den Körperformen

Das Grundspiel könnt ihr auch entsprechend mit den Körperformen aus Holz und den Körperformen-Karten spielen. Jetzt seht ihr im unteren Bereich eine dreidimensionale Abbildung, die sich aus mehreren, unterschiedlichen Körperformen zusammensetzt (*Beispiel Malkasten: Quader und Zylinder*).



## Der Autor:



## Wolfgang Dirscherl

wurde 1974 in Regensburg geboren. Nach seiner spielerischen Schulzeit absolvierte er eine Ausbildung zum Bankkaufmann und studierte anschließend Betriebswirtschaft. Seit 2003 arbeitet er bei HABA in seinem Traumjob als Spieleredakteur. Für HABA hat er neben diesem Spiel bereits eine Vielzahl anderer Spiele entwickelt, z.B. *Die Knoblauch-Vampire*, *Wilde Wikinger* und *Drachenstark*. Wolfgang Dirscherl lebt mit seiner Frau Sybille und seinem Sohn Simon in Coburg.

## Der Illustrator:



## Guido Hoffmann

wurde in Bremen geboren und wuchs in Frankfurt am Main auf. Er studierte in Offenbach Produktgestaltung und in Wien Malerei und Animationsfilm. Er ist als Spieleautor und Illustrator tätig. Guido Hoffmann erhielt für das HABA-Spiel *Der schwarze Pirat* die Auszeichnung „Kinderspiel des Jahres 2006“. Für das HABA-Spiel *Akaba* erhielt er 2005 ebenfalls zahlreiche Auszeichnungen, unter anderem den „Deutschen Spielepreis“ in der Kategorie Kinderspiel. Guido Hoffmann lebt mit seiner Familie in Wien.



# Geometry Pirates



An educational collection of games for 2 - 4 pirates  
ages 6 - 99 with a flair for geometry.

**Author:** Wolfgang Dirscherl  
**Illustrations:** Guido Hoffmann  
**Length of the game:** approx.10 minutes

The adventurous geometry pirates are searching for the mysterious treasure buried by the notorious pirate Geometrikus on a hexagonal island! Equipped with a square treasure chart and a round compass, the pirates storm the island. For six days they search in every corner, and then just before dusk they locate the treasure chest filled with golden spheres, glittering pyramids and precious prisms.

## Contents

- 1 Treasure chest (with drawing pad in the lid)
- 1 Geometry dial
- 6 wooden tiles in different geometric shapes
- 7 wooden geometric solids
- 7 yellow cards showing geometric shapes
- 8 blue cards showing geometric solids
- 15 geometry cards
- 1 Cloth bag
- 1 Hour-glass
- 1 Set square
- 1 Pencil
- 1 Cloth
- Set of game instructions
- Geometry Guide7



## Dear Parents, Teachers and Educators:

The educational games' collection "Geometry Pirates" has been conceived so that, with the instructions at hand, you can immediately start playing the game with your child thereby avoiding the need for lengthy preparations and being able to enjoy the game straight away.

For better orientation, all the game ideas are marked with an age recommendation and a level indicator from level 1 (easy) to 5 (difficult).

Nearly all the game ideas can be played with increasing levels of difficulty. For example, your child can play with the geometric shapes only or with just the solids or both sets may be combined. As a result, the degree of difficulty adapts to the actual level of your child's knowledge, and the ideas can grow with him.

If you would like to immerse yourselves deeper in the exciting world of geometry, take a look at the Geometry Guide where you can find more information about geometry related subjects and short descriptions of fun exercises for one child (and an adult). Furthermore you will find useful information about the game material and how to use it.

Have fun playing and hunting for geometric treasures!  
Sincerely

**Your Inventors for Playthings**



## Game 1: Quick geometry pirates

Who will be the quickest pirate and be the first to collect 3 wooden pieces?

An exciting searching game for 2 - 4 pirates as fast as arrows.



### Game material needed:

All the shape tiles and shape cards

## Preparation

Put the six tiles in the center of the table. Make sure there is enough space between them and that they are within everyone's reach. Shuffle the cards and place them face-down in a pile.

## How to Play

Play in a clockwise direction. The bravest pirate starts. If you cannot agree, the oldest player starts. Uncover the top card and place it next to the tile so that everybody can see it.

### The card shows:

- **A geometric shape?**

The players have to be quick! Simultaneously try to locate the matching wooden tile. Cover it with your hand. If it is the right shape you place it as reward in front of you.

The uncovered card is returned to the bottom of the pile.

- **The geometry pirate?**

Raise the alarm! Re-shuffle the cards and place them face down again in a pile.

Then it's the turn of the next player to uncover the top card and a new search starts.

### Important pirates' rules:

- You may use only one hand while searching for shapes. Hold the other hand behind your back.
- If a player puts his hand on the wrong shape he has to drop out of the round. The other players carry on searching.
- If a card showing a shape already in front of a player is turned over, the players search anyway. The player who puts his hand on it first, can take it and place it in front of him.

### End of the Game

The game ends as soon as a player has three wooden figures, thereby winning the game. The winner is declared the fastest pirate of all.

### Game variation with the solids

The basic game can be played with the solids and the solids' cards. However in this case you don't place your hand on the solid but grab it.



### Game variation for both flat shapes and solids

Expert pirates combine both of the geometric sets. Whoever is the first to gather four wooden shapes and/or solids, wins the game.



## Game 2: Tactile pirates

Who will be audacious enough to find just by touch the geometric shapes and win the most points after three rounds? A tactile game for 2 - 4 pirates with nimble fingers.

### Game material needed:

Treasure chest, all geometric shapes, all shape cards, cloth bag, hour-glass, pencil



## Preparation

Open the treasure chest and place it in the center of the table. Draw a chart with the pencil on the pad and fill in your names. You will use the chart to write down your scores. Place all the wooden shapes in the bag and shake the bag so that the pieces are jumbled. Shuffle the cards and place them face-down in a pile in the center of the table. Get the hour-glass ready.

## How to Play

Play in a clockwise direction. The strongest pirate starts. If you cannot agree the youngest player starts and is the first tactile pirate.

The other players simultaneously yell the starting signal "Pirate ship ahoy!" and turn the hour-glass round. The tactile pirate turns over the top card of the pile.

### The card shows:

- **A geometric shape?**

Now you have to be very quick. Stick your hand into the bag and try to find by touch the shape shown on the card. If you think you have found it, pull it out and show it to the other players.

If it is correct, return it to the bag and place the card in front of you. Then uncover the next card of the pile and try to reach for the corresponding shape in the bag.

If it is the wrong shape, you have to stop searching and don't receive any points in this round.

- **The geometry pirate**

Hurry! Stand up, do a quick spin on your heels and shout "Pirate ship ahoy!" Then, place the card in front of you and uncover the next card trying to find by touch the correct shape in the bag.



### The last grain has slipped through the hour-glass?

Whoever notices first yells "Pirate stop!". The tactile pirate immediately withdraws his hand. Each card in front of him scores one point. Write your score down on the chart.

### Next player

Again the cards are shuffled and put in a pile. It's the turn of the next player in a clockwise direction to try to find by touch as many geometric shapes as possible.

## End of the Game

The game ends as soon as each player has been the tactile pirate three times. Add up the total score for the three rounds. The player with the most points wins the game. In case of a draw there are various winners.

### Variation with the solids

The basic game can also be played with the solids and the solids' cards.



### Game variation for both flat shapes and solids

Expert pirates combine both sets. Whoever is the first to gather four wooden shapes or solids, wins the game.



## Game 3: Pirate Captain in demand!

Who is the most experienced pirate and can locate the geometric shapes shown in the illustrations and collect the most points?

An ingenious searching game for 2 - 4 clear sighted pirates.



### Game material needed:

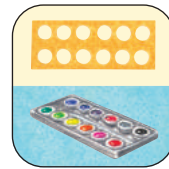
Treasure chest, all geometric shapes, geometry cards, pencil

### Preparation

Open the chest and place it in the center of the table. Draw a chart on the pad of the lid and write down your names, this is where scores will be kept. Put the six wooden shapes in the center. Make sure there is space between them and that they are within everyone's easy reach. Shuffle any 10 geometry cards and place them face-down in a pile in the center of the table. The remaining cards are not needed and are put aside.

### How to Play

Play in a clockwise direction. The tallest pirate starts. If you cannot agree the oldest player starts. Turn over the top card and immediately place it in front of you so that everybody can see it.



The upper part of the geometry card shows a 2-dimensional illustration combining different geometric shapes (*example paint box: rectangle and circles*).

Now everyone has to be quick! You all play at once and try to locate as quickly as possible the wooden shapes in question (*example: rectangle, circle*). As soon as a player locates a shape he grabs it and puts it in front of him.

### Important pirate rules:

- A player may snatch and put various shapes in front of him in one round.
- Shapes already in front of a player may not be snatched by other players.
- Use only one hand when searching. It is best to keep the other hand behind your back.

**Scoring:**

Each correct shape scores a point. If a player has snatched an incorrect shape he gets a minus point. Note down the scores from this round on the chart in the treasure chest. The geometry card used in this round is taken out of the game.

Then the next player uncovers the top card and a new hunt starts.

**End of the Game**

The game ends when there are no cards left in the pile. The player who scored the most points wins the game. In the case of a draw there are various winners.

**Variation with the solids**

The basic game can also be played with the solids and the solid cards. Now you center on the lower part of the card with the 3-dimensional illustration comprising different solids (example *paint box*: *rectangular prism and cylinder*).



**The author:****Wolfgang Dirscherl**

was born 1974 in Regensburg (Germany). Once his playful school days were over he completed training as a banker before studying business economics. Since 2004 he has worked in his dream job as games' editor for HABA. Apart from this game, he already has designed many other games for HABA, for example *The Garlic Vampires*, *Wild Vikings* and *Fiery Dragons*. Wolfgang Dirscherl lives with his wife Sybille and with his son Simon in Coburg.

**The illustrator:****Guido Hoffmann**

was born in Bremen and grew up in Frankfurt on the Main. He studied product design in Offenbach as well as painting and animation in Vienna. He now works as a game author and illustrator. Guido Hoffmann has been awarded the "Children's game of the year 2006" for the game *The Black Pirate*. In 2005 he received a couple of awards for the HABA game *Akaba*, for example the "German Games award" in the category Children's Game. Guido Hoffman lives with his family in Vienna.



## Pirates « as de la géométrie »

Une collection de jeux éducatifs. Pour 2 à 4 pirates  
« as de la géométrie » de 6 à 99 ans.

**Idée :** Wolfgang Dirscherl  
**Illustration :** Guido Hoffmann  
**Durée de la partie :** env. 10 minutes par jeu

FRANÇAIS

Des pirates « as de la géométrie » sont avides d'aventure et partent à la recherche d'un trésor secret. Le célèbre pirate Géométricus l'a enterré sur une île qui a la forme d'un hexagone ! Equipés d'une carte aux trésors carrée et d'une boussole ronde, ils abordent l'île. Au bout de six jours, ils ont pratiquement fouillé tous les recoins de l'île. Et tout à coup, juste avant la tombée de la nuit, ils trouvent un coffre rectangulaire rempli à ras bord de sphères dorées, de pyramides scintillantes et de prismes précieux.

### Contenu du jeu

- 1 coffre aux trésors (avec tableau d'inscription dans le couvercle)
- 1 disque tournant de géométrie
- 6 plaquettes en bois représentant des figures géométriques
- 7 solides en bois
- 7 cartes jaunes représentant des figures géométriques
- 8 cartes bleues représentant des solides
- 15 cartes de géométrie
- 1 sac
- 1 sablier
- 1 équerre
- 1 crayon
- 1 chiffon
- 1 règle du jeu
- 1 guide sur la géométrie



## Chers parents, chères (chers) enseignant(e)s, chères éducatrices, chers éducateurs,

La collection de jeux « Pirates as de la géométrie » a été conçue de manière à ce que vous puissiez commencer à jouer tout de suite avec votre enfant tout en lisant la règle du jeu. Il n'y a donc pas de longs préparatifs et l'enfant prend tout de suite plaisir au jeu.

Pour mieux vous orienter, nous avons indiqué pour chacune des règles ci-dessous un âge recommandé ainsi qu'un niveau de difficulté compris entre 1 (facile) et 5 (difficile).

Presque tous les jeux permettent en outre de jouer graduellement : votre enfant peut par exemple jouer seulement avec les figures géométriques, seulement avec les solides ou en combinant les deux. Le degré de difficulté des jeux peut ainsi être adapté au niveau de connaissance de l'enfant et évoluer en même temps que lui.

De plus, si vous souhaitez vous consacrer au monde fascinant de la géométrie, consultez alors le guide de la géométrie joint au jeu. Vous y trouverez des informations supplémentaires sur la géométrie ainsi que des exercices ludiques pour un enfant (et un adulte), décrits de manière abrégée. Le guide décrit également les accessoires de jeu et la façon de les utiliser.

Nous vous souhaitons de passionnants moments de jeu et bonne chance à la recherche des trésors géométriques.

### Les créateurs de jeux pour enfants



## Jeu n° 1 : De rapides pirates

Quel rapide pirate récupérera en premier trois plaquettes en bois ? Un jeu de recherche passionnant pour 2 à 4 pirates rapides comme l'éclair.

### Accessoires de jeu nécessaires :

Toutes les plaquettes en bois représentant des figures géométriques, toutes les cartes de figures géométriques



## Préparatifs

Mettre les six plaquettes en bois au milieu de la table. Laisser suffisamment d'espace entre les plaquettes et veiller à ce qu'elles soient bien accessibles à chaque joueur. Mélanger les cartes et les empiler, faces cachées, au milieu de la table.

## Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le pirate le plus courageux commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus âgé qui commence. Il retourne la carte du haut de la pile et la pose à côté de la pile de manière bien visible pour tous.

### Que représente la carte ?

#### • Une figure géométrique ?

Les joueurs doivent alors faire très vite ! Tous jouent en même temps, chacun essayant de trouver le plus rapidement possible la plaquette représentée sur la carte. Quand un joueur l'a trouvée, il la recouvre en mettant une main dessus. Si c'est la bonne plaquette, il la prend et la pose devant lui en récompense. La carte est remise en dessous de la pile.

#### • Le pirate « as de la géométrie » ?

Alarme de pirate ! La pile de cartes est de nouveau mélangée et remise au milieu de la table.

Le joueur suivant retourne la carte du haut de la pile et un nouveau tour commence.



### Règles importantes de pirates :

- Pour chercher, on ne se sert que d'une seule main. Mettre l'autre main derrière son dos.
- Si un joueur a mis la main sur une mauvaise plaquette, il n'a plus le droit de chercher pendant ce tour. Les autres joueurs continuent de chercher la bonne plaquette.
- Si une plaquette a déjà été récupérée par un joueur et si la carte correspondant à cette plaquette est encore tirée au cours de la partie, tous les joueurs cherchent cette plaquette. Le joueur qui mettra en premier sa main dessus a le droit de la prendre.

### Fin de la partie

La partie est terminée quand un joueur a récupéré trois plaquettes en bois. Il gagne la partie et est le pirate le plus rapide de tous les temps.

### Variante avec les solides

Le jeu précédent peut être également joué avec les solides et les cartes correspondantes. Ici, on ne pose pas sa main sur le solide en bois mais on l'attrape tout de suite.



### Variante avec les figures géométriques et les solides

Les pirates experts joueront en combinant les figures géométriques et les solides. Le gagnant sera celui qui récupérera en premier quatre pièces en bois.



## Jeu n° 2 : Reconnaissance tactile

Quel pirate téméraire reconnaîtra au toucher le plus grand nombre de figures géométriques et aura le plus de points après trois tours ?  
Un jeu tactile pour 2 à 4 pirates ayant du doigté.



### Accessoires de jeu nécessaires :

Le coffre aux trésors, toutes les plaquettes en bois, toutes les cartes de figures géométriques, le sac, le sablier, le crayon

## Préparatifs

Poser le coffre ouvert au milieu de la table. Avec le crayon, tracer des colonnes sur le tableau du coffre et y inscrire les prénoms des joueurs. Les points seront inscrits plus tard dans ces colonnes. Mettre toutes les plaquettes dans le sac et bien le secouer pour les mélanger.

Mélanger les cartes et les empiler, faces cachées, au milieu de la table. Préparer le sablier.

## Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le pirate le plus fort commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence. Il sera le premier pirate à reconnaître les plaquettes au toucher.

Les autres joueurs donnent ensemble le signal de départ en disant tout haut : « Ohé du pirate ! » et en retournant le sablier. Le pirate retourne la carte du haut de la pile.

### Que représente-t-elle ?

#### • Une figure géométrique ?

Il faut alors faire vite ! Le joueur met une main dans le sac et essaye, au toucher, de trouver la plaquette représentée sur la carte.

Quand il a trouvé la plaquette, il la montre aux autres joueurs.

Si c'est la bonne plaquette, il la remet dans le sac et pose la carte devant lui. Il retourne ensuite la carte suivante et essaye au toucher de trouver la nouvelle plaquette dans le sac.

Si ce n'est pas la bonne plaquette, il ne joue plus pendant ce tour et ne récupère pas de point.

#### • Le pirate « as de la géométrie » ?

Maintenant, il faut agir vite ! Le joueur se lève, fais un tour sur lui-même en disant : « Ohé du pirate ! ». Ensuite, il pose la carte devant lui. Il tire tout de suite la carte suivante de la pile et essaye de trouver au toucher la plaquette correspondante.

### Le dernier grain de sable vient de tomber dans le sablier ?

Celui qui s'en aperçoit dit tout fort : « Pirate, stop ! ».

Le joueur retire sa main du sac. Chaque carte que le joueur a devant lui rapporte un point. Noter le nombre de points de ce tour sur le tableau du coffre aux trésors.

### Joueur suivant

Les cartes sont de nouveau mélangées et empilées. C'est ensuite au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Il essaye de trouver au toucher le plus possible de plaquettes.

## Fin de la partie

La partie est terminée dès que chaque joueur a joué trois fois.

Chacun compte les points des trois parties. Le joueur qui aura le plus de points est le gagnant. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

### Variante avec les solides

Le jeu précédent peut être également joué avec les solides et les cartes correspondantes.



### Variante avec les formes géométriques et les solides

Les pirates super bons en géométrie joueront en combinant les formes et les solides. Mettre toutes les pièces en bois dans le sac. Mélanger les cartes et les empiler au milieu de la table.



## Jeu n° 3 : Recherchons capitaine des pirates !

Quel pirate expérimenté trouvera sur les illustrations les figures géométriques et récupérera le plus de points ?  
Un subtil jeu de recherche pour 2 à 4 pirates bons observateurs.



### Accessoires de jeu nécessaires :

Le coffre aux trésors, toutes les plaquettes en bois, toutes les cartes de géométrie, le crayon

### Préparatifs

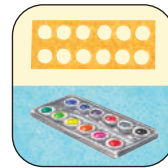
Poser le coffre ouvert au milieu de la table. Avec le crayon, tracer des colonnes sur le tableau du coffre et y inscrire les prénoms des joueurs. Les points seront inscrits plus tard dans ces colonnes.

Mettre les six plaquettes au milieu de la table. Veiller à ce qu'il y ait un espace suffisant entre les plaquettes et qu'elles soient bien accessibles à tous les joueurs. Mélanger dix cartes quelconques et les empiler, faces cachées, en les posant au milieu de la table. Les cartes restantes sont retirées du jeu.

### Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le pirate le plus grand commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus âgé qui commence. Il retourne la carte du haut de la pile et la pose devant lui de manière à ce que tous les joueurs puissent bien la voir.

Sur les cartes de géométrie, on voit dans la partie supérieure une illustration à deux dimensions, qui est constituée de différentes formes géométriques (exemple boîte de peinture : rectangle et cercles).



Maintenant, il s'agit pour tous les joueurs d'être très rapides ! Tous jouent en même temps, chacun essayant de trouver le plus vite possible les plaquettes recherchées (dans l'exemple ici : rectangle et cercle). Quand un joueur a trouvé une plaquette, il la prend et la pose devant lui.

### Règles importantes de pirates :

- Pendant un tour, un joueur a le droit de prendre plusieurs plaquettes et de les poser devant lui.
- Les plaquettes qui se trouvent déjà devant un joueur ne peuvent plus être prises par un autre joueur.
- On ne joue qu'avec une seule main. Mettre l'autre main derrière son dos.

### Compter les points :

Pour chaque bonne plaquette récupérée, le joueur correspondant compte un point. Si un joueur a pris une mauvaise plaquette, il a un point en moins. Noter les points de ce tour dans le tableau du coffre aux trésors. La carte jouée pour ce tour est retirée du jeu.

Ensuite, le joueur suivant retourne la carte du haut de la pile et un nouveau tour commence.

## Fin de la partie

La partie se termine lorsque la dernière carte de la pile a été jouée. Celui qui aura le plus de points est le gagnant. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

### Variante avec les solides

Le jeu ci-dessus peut être également joué avec les solides en bois et les cartes correspondantes. Maintenant, on voit dans la partie inférieure une illustration en trois dimensions, qui se compose de plusieurs formes géométriques différentes. (exemple boîte de peinture : parallélépipèdes et cylindres).



## L'auteur :



## Wolfgang Dirscherl

est né en 1974 à Ratisbonne (Allemagne). Après une scolarité ludique, il suivit une formation d'employé de banque et fit ensuite des études d'économie. Il a rejoint la société HABA en 2003 et y travaille comme rédacteur de jeux, son métier de rêve. Outre ce jeu, il en a créé de nombreux autres, par exemple : *Les vampires croqueurs d'ail*, *Les redoutables Vikings* et *Fort comme un dragon*. Wolfgang Dirscherl vit à Cobourg avec sa femme Sybille et son fils Simon.

## L'illustrateur :



## Guido Hoffmann

est né à Brême (Allemagne) et a passé sa jeunesse à Francfort sur le Main. Il a fait des études de conception de produits à Offenbach (Allemagne) ainsi que de peinture artistique et de films d'animation à Vienne (Autriche). Il travaille en tant qu'auteur de jeux et illustrateur. Pour le jeu HABA intitulé *A l'abordage*, Guido Hoffmann a obtenu le prix « Jeu pour enfants de l'année » en 2006. Pour le jeu HABA *Akaba*, il a également reçu de nombreux prix, notamment le « Prix Allemand du Jeu » dans la catégorie jeu pour enfants. Guido Hoffmann vit à Vienne avec sa famille.



# Geometriepiraten

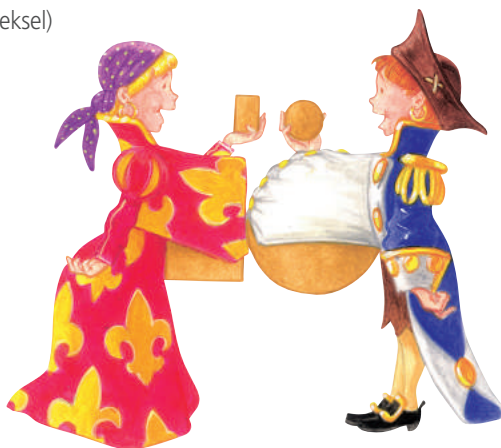
Een piratensterke verzameling leerspelletjes.  
Voor 2 - 4 geometriepiraten van 6 - 99 jaar.

**Spelidee:** Wolfgang Dirscherl  
**Illustraties:** Guido Hoffmann  
**Speelduur:** ieder spel ca. 10 minuten

De op avontuur beluste geometriepiraten zijn op zoek naar een geheimzinnige schat. De vermaarde piraat Geometrikus heeft hem op een zeshoekig eiland begraven! Uitgerust met een vierkante schatkaart en een rond kompas bestormen ze het eiland. Na zes dagen hebben ze bijna alle hoeken van het eiland doorzocht. En zowaar, vlak voor het vallen van de duisternis vinden ze een rechthoekige schatkist, tot de rand gevuld met gouden bollen, glinsterende piramiden en waardevolle prisma's.

## Spelinhoud

- 1 schatkist (met tekenbord in het deksel)
- 1 geometrieschijf
- 6 houten vlakke figuren
- 7 houten ruimtefiguren
- 7 gele vlakke-figuren-kaarten
- 8 blauwe ruimtefigurenkaarten
- 15 geometriekaarten
- 1 zakje
- 1 zandloper
- 1 geodriehoek
- 1 potlood
- 1 doek
- spelregels
- 1 handleiding meetkunde





## Lieve ouders, beste leraren/essen, beste pedagogen/es,

de verzameling spelletjes „Geometriepiraten“ is zodanig ontworpen dat u aan de hand van de spelregels direct met uw kind kunt gaan spelen. Dit garandeert onmiddellijk spelplezier zonder lange voorbereidingstijd.

Voor alle duidelijkheid hebben wij alle spelideeën voorzien van een aanbevolen leeftijd en een moeilijkheidsbarometer van 1 (gemakkelijk) tot 5 (moeilijk).

Bijna alle spellen kunnen bovendien trapsgewijs worden gespeeld: Uw kind kan bv. alleen met de vlakke figuren, alleen met de ruimtefiguren of zowel met vlakke als ruimtefiguren tegelijk spelen. De moeilijkheidsgraad van de spellen kan op deze manier op de huidige kennis van de materie worden aangepast zodat de spelideeën met uw kind meegroeien.

Als u zich bovendien met de spannende wereld van de meetkunde wilt bezighouden, werp dan ook 'ns een blik in de bijgaande handleiding meetkunde. Hier vindt u verdere informatie op het gebied van de meetkunde en puntsgewijs beschreven, speelse oefeningen voor een kind (en een volwassene). In de handleiding worden bovendien het spelmateriaal en hun gebruik beschreven.

Wij wensen u veel plezier tijdens het spel en het zoeken naar (meetkundige) schatten!

### Uw uitvinders voor kinderen



# Spel 1: Vlugges geometriepiraten

Welke vlugges piraat heeft als eerste drie houten stukken voor zich liggen?  
Een spannend zoekspel voor 2 - 4 pijlsnelle piraten.

## Benodigd spelmateriaal:

Alle houten vlakke figuren, alle vlakke-figuren-kaarten



## Spelvoorbereiding

Leg de zes houten stukken in het midden van de tafel.  
Let erop dat de houten stukken op voldoende afstand van elkaar liggen en iedereen er gemakkelijk bij kan.  
Leg de kaarten op een verdeckte stapel.

## Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. De dapperste piraat begint het spel. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de oudste speler. Draai de bovenste kaart van de stapel om en leg hem snel en voor alle spelers goed zichtbaar naast de stapel.

### Wat is er op de kaart te zien?

#### • Een vlakke figuur?

Nu moeten alle spelers snel zijn! Iedereen speelt tegelijk en probeert zo snel mogelijk de op de kaart afgebeelde houten figuur te vinden. Als één van de spelers de houten figuur heeft gevonden, legt hij/zij er zijn/haar hand op. Is het de juiste houten figuur, dan legt hij/zij hem als beloning voor zich neer. De omgedraaide kaart wordt daarna onderop de stapel gelegd.

#### • De geometriepiraat?

Piratenalarm! Nu worden alle kaarten opnieuw geschud en weer verdeckt op een stapel gelegd.

Daarna draait de volgende speler de bovenste kaart van de stapel om en wordt er opnieuw gezocht.

### Belangrijke piratenregels:

- Bij het zoeken mogen jullie altijd maar één hand gebruiken. Het beste kunnen jullie je andere hand op je rug houden.
- Als een van de spelers zijn/haar hand op een verkeerde houten figuur heeft gelegd, mag hij/zij in deze ronde niet verder zoeken. De andere spelers zoeken verder naar de juiste houten figuur.
- Als een houten figuur bij een speler ligt en de kaart met deze figuur wordt later in het spel opnieuw omgedraaid, gaan alle spelers op zoek naar deze figuur. De speler die als eerste zijn/haar hand op de gezochte figuur legt, mag hem nu voor zich neerleggen.

## Einde van het spel

Het spel is afgelopen als één van de spelers drie houten figuren voor zich heeft liggen. Hij/zij wint het spel en is de allersnelste piraat.

### Spelvariant met de ruimtefiguren

Het basisspel kan ook met de houten ruimtefiguren en de bijbehorende kaarten gespeeld. Bij deze variant wordt niet een hand op de gezochte houten figuur gelegd, maar wordt deze gepakt.



### Spelvariant met zowel de vlakke als de ruimtefiguren

Echte piratenexperts spelen zowel met de vlakke als de ruimtelijke figuren. Degene die als eerste vier houten figuren voor zich heeft liggen, wint.



## Spel 2: De tastpiraten

Welke doldrieste piraat vindt op de tast zo veel mogelijk vlakke figuren en heeft na drie ronden de meeste punten? Een tastspel voor 2 - 4 piraten met vingertoppengevoel.

### Benodigd spelmateriaal:

Schatkist, alle houten vlakke figuren, alle vlakke-figuren-kaarten, zakje, zandloper, potlood



## Spelvoorbereiding

Zet de schatkist met het deksel open op de tafel. Jullie tekenen met het potlood op het blad van het deksel een tabel met jullie namen. Hierin kunnen jullie straks je punten opschrijven. Doe de houten figuren in het zakje en schud ze hierin flink door elkaar.

Schud de kaarten en leg ze verdekt op een stapel in het midden van de tafel. Zet de zandloper klaar.

## Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. De sterkste piraat begint het spel. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de jongste speler. Hij/zij is de eerste tastpiraat.

De medespelers roepen met z'n allen het startsein: „Piraten ahoi!” en draaien de zandloper om. De tastpiraat draait de bovenste kaart van de stapel om.

### Wat is er op de kaart te zien?

#### • Een vlakke figuur?

Nu moet er snel worden getast! Steek je hand in het zakje en probeer op de tast de op de kaart afgebeelde figuur te vinden. Als je de bijpassende figuur hebt gevonden, laat je hem aan je medespelers zien.

Als het de juiste figuur is, doe je hem in het zakje terug en leg je de kaart voor je neer. Daarna draai je de volgende kaart van de stapel om en probeer je deze figuur op de tast te vinden. Als het een verkeerde figuur is, is je tastronde afgelopen en krijg je in deze ronde geen punten.

#### • De geometriepiraat?

Nu moet er snel worden gehandeld! Sta op, draai één keer in het rond en roep tegelijk: „Piraten ahoi!” Vervolgens leg je de kaart voor je neer. Draai meteen de volgende kaart van de stapel om en probeer op de tast de bijpassende houten figuur te vinden.

### Is de laatste zandkorrel door de zandloper gevallen?

Wie het heeft gezien, roept luid: „Piraten stop!“. De tastpiraat haalt onmiddellijk zijn/haar hand uit het zakje. Voor iedere kaart die de speler voor zich heeft liggen, krijgt hij/zij één punt. Schrijf de punten van deze ronde in de tabel van de schatkist op.

### Volgende speler

De kaarten worden opnieuw geschud en op een stapel gelegd. Daarna is kloksgewijs de volgende speler aan de beurt en probeert hij/zij zo veel mogelijk houten figuren op de tast te vinden.

## Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra iedere speler drie keer tastpiraat is geweest. Iedereen telt de punten van de drie ronden bij elkaar op. De speler met de meeste punten wint. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.

### Spelvariant met de ruimtefiguren

Het basisspel kan ook met de houten ruimtefiguren en de bijbehorende kaarten worden gespeeld.



### Spelvariant met zowel de vlakke als de ruimtefiguren

Echte tastpiratenexperts spelen met zowel de vlakke als de ruimtefiguren. Doe alle houten figuren in het zakje. Schud alle kaarten en leg ze op een stapel in het midden van de tafel.



## Spel 3: Piratenkapitein gezocht!

Welke ervaren piraat ontdekt op de afbeeldingen de meeste vlakke figuren en verzamelt de meeste punten?  
Een geraffineerd zoekspel voor 2 - 4 piraten met overzicht.



### Benodigd spelmateriaal:

Schatkist, alle houten vlakke figuren,  
alle geometriekaarten, potlood

## Spelvoorbereiding

Zet de schatkist met het deksel open op de tafel. Jullie tekenen met het potlood op het blad van het deksel een tabel met jullie namen. Hierin kunnen jullie straks je punten opschrijven.

Leg de zes houten figuren in het midden van de tafel. Let erop dat de houten figuren op voldoende afstand van elkaar liggen en iedereen er gemakkelijk bij kan. Schud tien willekeurige geometriekaarten en leg ze verdekt op een stapel in het midden van de tafel. De overige kaarten worden niet gebruikt en uit het spel genomen.

## Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. De grootste piraat begint het spel. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de oudste speler. Draai de bovenste kaart van de stapel om en leg hem snel en voor alle spelers goed zichtbaar voor je neer.



Op de geometriekaarten staat op de bovenste helft een tweedimensionale afbeelding die uit meerdere vlakke figuren is opgebouwd (voorbeeld *verfdooos: rechthoek en cirkels*).

Nu gaan alle spelers zo snel mogelijk aan de slag! Iedereen speelt tegelijk en probeert zo snel mogelijk de gezochte houten figuren te vinden (*in het voorbeeld: rechthoek en cirkel*). Als een speler een houten figuur heeft gevonden, pakt hij/zij hem en legt hem voor zich neer.

### Belangrijke piratenregels:

- Iedere speler mag tijdens een ronde meerdere houten figuren grijpen en voor zich neerleggen.
- Figuren die al voor een speler liggen, mogen niet meer door een andere speler worden gegrepen.
- Bij het zoeken mogen jullie altijd maar één hand gebruiken. Het beste kunnen jullie je andere hand op je rug houden.

### Punten tellen:

Voor iedere juist gegrepen houten figuur krijgt de betreffende speler één pluspunt. Als een speler een verkeerde figuur heeft gepakt, krijgt hij/zij hiervoor een minpunt. Schrijf de punten van deze ronde in de tabel van de schatkist op. De omgedraaide kaart wordt vervolgens uit het spel genomen.

Daarna draait de volgende speler de bovenste kaart van de stapel om en wordt er opnieuw gezocht.

## Einde van het spel

Het spel is afgelopen nadat de laatste kaart van de stapel is gebruikt. Wie nu de meeste punten heeft, wint het spel. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.

## Spelvariant met de ruimtefiguren

Het basisspel kunnen jullie ook op vergelijkbare wijze met de houten ruimtefiguren en de bijbehorende kaarten spelen. Nu staat op de onderste helft van de kaart een driedimensionale afbeelding die uit meerdere ruimtelijke figuren bestaat (voorbeeld verfdoo: balk en cilinders).



## De auteur:



## Wolfgang Dirscherl

werd in 1974 in Regensburg (Duitsland) geboren. Na zijn speelse schooljaren volgde hij een opleiding als bankemployé en studeerde vervolgens bedrijfseconomie. Sinds 2003 werkt hij bij HABA in zijn droomjob als spellenredacteur. Voor HABA heeft hij naast dit spel al een groot aantal andere spellen ontworpen, bv. *De knoflookvampiers*, *Wilde Vikingen* en *Sterk als een draak*. Wolfgang Dirscherl woont met zijn vrouw Sibylle en zijn zoon Simon in Coburg.

## De illustrator:



## Guido Hoffmann

werd in Bremen (Duitsland) geboren en groeide op in Frankfurt aan de Main. Hij studeerde industriële vormgeving in Offenbach en beeldende kunsten in Wenen (schilderkunst en animatiefilm). Hij is werkzaam als spelauteur en illustrator. Guido Hoffmann ontving voor het HABA-spel *De zwarte piraat* de prijs „Kinderspel van het jaar 2006“. Voor het HABA-spel *Akaba* kreeg hij in 2005 eveneens talrijke onderscheidingen, o.a. de „Duitse spellenprijs“ in de categorie kinderspellen. Guido Hoffmann woont met zijn gezin in Wenen.





## Piratas de la geometría

Una colección de divertidos juegos educativos para 2 - 4 piratas de la geometría de 6 - 99 años.

**Idea del juego:** Wolfgang Dirscherl  
**Ilustraciones:** Guido Hoffmann  
**Duración de una partida:** 10 minutos por juego aprox.

Los aventureros piratas de la geometría están buscando un tesoro misterioso: ¡el famoso pirata Geometrikus lo ha enterrado en una isla hexagonal! Equipados con un mapa del tesoro cuadrado y una brújula redonda se adentran en la isla. Pasados seis días han buscado por casi todas las esquinas de la isla. Y justo poco antes de anoecer encuentran un baúl del tesoro rectangular repleto de esferas de oro, pirámides centelleantes y valiosos prismas.

### Contenido

- 1 baúl del tesoro (con pizarra para dibujar en la tapa)
- 1 disco de geometría
- 6 formas planas de madera
- 7 cuerpos geométricos de madera
- 7 cartas amarillas de formas planas
- 8 cartas azules de cuerpos geométricos
- 15 cartas de geometría
- 1 saquito
- 1 reloj de arena
- 1 escuadra
- 1 rotulador
- 1 trapo
- Instrucciones
- Consejero de geometría



## Queridos padres y educadores:

La colección de juegos educativos “Piratas de la geometría” ha sido concebida de modo que, siguiendo las instrucciones, podáis ponerlos a jugar enseguida con vuestro hijo. Así la diversión queda garantizada sin perder tiempo en preparativos.

Para una mejor orientación en todas nuestras ideas hemos indicado una edad recomendada y un barómetro de dificultad del 1 (fácil) al 5 (difícil).

Casi todos los juegos permiten jugarlos en diferentes grados de dificultad. Por ejemplo, tu hijo puede jugar sólo con las formas planas, sólo con los cuerpos geométricos o combinando ambos. De este modo, el grado de dificultad de los juegos se adapta al nivel de conocimiento de ese momento y las ideas van creciendo con los niños.

Si os apetece adentraros en el interesante mundo de la geometría echad un vistazo al consejero de geometría adjunto. Ahí encontraréis más información sobre el campo de la geometría y divertidos ejercicios explicados por puntos para un niño (y un adulto). El consejero describe además los materiales de juego y su aplicación.

¡Os deseamos mucha diversión jugando y buscando tesoros (geométricos)!



## Vuestros inventores para los niños

# Juego 1: Piratas geométricos ágiles

¿Qué ágil pirata consigue primero con tres piezas de madera? Un intrigante juego de búsqueda para 2 - 4 piratas rápidos como una flecha.



## Material necesario:

Todas las formas planas de madera y todas las cartas de formas planas.

## Preparativos

Colocad las seis piezas de madera en el centro de la mesa de modo que la distancia entre ellas sea suficiente y estén al alcance de todos. Barajad las cartas y ponedlas en un montón boca abajo también en el centro.

## Cómo se juega

Jugáis en el sentido de las agujas del reloj. Comienza el pirata más intrépido. Si no os ponéis de acuerdo empieza el más mayor. Destapa la primera carta de encima del montón y ponla deprisa al lado a la vista de todos.

### ¿Qué se ve en la carta?

- **¿Una forma plana?**

¡Ahora los jugadores deben mostrar agilidad! Todos juegan a la vez e intentan lo antes posible encontrar la pieza de madera dibujada en la carta. Quien la encuentre pone la mano encima de ella. Si es la correcta la pone delante suyo como recompensa. La carta destapada se vuelve a meter debajo del montón.

- **¿El pirata geométrico?**

¡Alarma pirata! Se vuelve a barajar el montón y se pone boca abajo.

A continuación el siguiente jugador destapa la carta de encima del montón y comienza otra búsqueda.

### Reglas piratas importantes:

- Para buscar sólo podéis emplear una mano. Poned la otra detrás de la espalda.
- Si un jugador pone la mano sobre la pieza equivocada, ya no puede seguir buscando en esa ronda. Los demás siguen hasta que encuentren la correcta.
- Si se vuelve a destapar una carta con una figura que ya tiene un jugador delante, los jugadores la buscan de todas formas. Quien primero ponga la mano encima se queda con ella.

## Final del juego

El juego finaliza cuando un jugador haya recopilado tres piezas de madera. Gana la partida y se convierte en el pirata ultra rápido como una flecha.

## Variante de juego con los cuerpos geométricos

También podéis jugar este juego con los cuerpos geométricos de madera y sus cartas correspondientes. Aquí en lugar de poner la mano sobre la pieza se coge directamente.



## Variante de juego con las formas planas y los cuerpos geométricos

Los piratas más expertos combinan las formas planas y los cuerpos geométricos. Gana quien primero haya recopilado cuatro piezas de madera.



## Juego 2: Piratas del tacto

¿Qué pirata valiente palpa las formas planas y acumula más puntos tras tres rondas?  
Un juego de tacto para 2 - 4 piratas con dedos sensibles.

### Material necesario:

Baúl del tesoro, todas las formas planas de madera, todas las cartas de formas planas, saquito, reloj de arena y rotulador.



### Preparativos

Poned el baúl abierto en la mesa. En la pizarra de la tapa dibujad una tabla con vuestros nombres. Ahí pondréis después los puntos. Meted todas las piezas en el saquito y mezcladlas agitándolo. Barajad las cartas y ponedlas en un montón en el centro de la mesa. Preparad el reloj de arena.

### Cómo se juega

Jugáis en el sentido de las agujas del reloj. El pirata más fuerte comienza el juego. Si no os ponéis de acuerdo empieza el más joven. Éste es el primer pirata del tacto.

Los demás dicen la señal de salida «¡Pirata al ataque!» y dan la vuelta al reloj. El pirata del tacto destapa la primera carta de encima del montón.

### ¿Qué aparece en ella?

#### • Una forma plana?

¡Ahora hay que palpar rápido! Mete una mano en el saquito e intenta encontrar palpando la pieza dibujada en la carta. Cuando la tengas, enséñasela a los demás.

Si es correcta la vuelves a meter en el saco y pones la carta delante tuyo. Después destapas la carta siguiente y buscas de nuevo la pieza en el saquito.

Si no es la correcta termina aquí tu turno y en esta ronda no recibes puntos.

#### • ¿El pirata geométrico?

¡Ahora hay que actuar deprisa! Levántate y gira una vez sobre ti mismo diciendo «¡pirata al ataque!» Después pon la carta delante tuyo. Destapa deprisa la carta siguiente y busca en el saquito la pieza correspondiente.

### ¿Ha caído toda la arena del reloj?

Quien lo vea dice en alto: «¡Stop pirata!». El pirata que está palpando saca la mano del saquito. Por cada carta que tenga delante suyo recibe un punto. Anotad los puntos de esa ronda en la tabla.

### Jugador siguiente

Barajad las cartas y ponedlas en un montón de nuevo. Ahora le toca al siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj encontrar palpando el mayor número de piezas posibles.

## Final del juego

El juego finaliza cuando todos los jugadores hayan sido piratas del tacto tres veces. Cada uno suma los puntos de las tres rondas. Quien más tenga es el ganador. En caso de empate ganan juntos.

### Variante de juego con los cuerpos geométricos

También podéis jugar este juego con los cuerpos geométricos de madera y sus cartas correspondientes.



### Variante de juego con las formas planas y los cuerpos geométricos

Los piratas más expertos combinan las formas planas y los cuerpos geométricos. Meted todas las piezas de madera en el saquito. Barajad todas las cartas y ponedlas en un montón en el centro.



## Juego 3: ¡Se busca capitán pirata!

¿Qué pirata experto encuentra en los dibujos las superficies geométricas y acumula más puntos?

Un refinado juego de búsqueda para 2 - 4 piratas con buena visión de conjunto.



### Material necesario:

Baúl del tesoro, todas las formas planas, todas las cartas de geometría y rotulador.

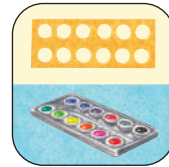
### Preparativos

Poned el baúl abierto en la mesa. En la pizarra de la tapa dibujad una tabla con vuestros nombres. Ahí marcaréis después los puntos. Colocad las seis piezas en el centro de la mesa de modo que la distancia entre ellas sea suficiente y estén al alcance de todos. Barajad diez cartas cualquiera de geometría y ponedlas en un montón boca abajo también en el centro. Las demás cartas no se necesitan.

### Cómo se juega

Jugáis en el sentido de las agujas del reloj. El pirata más alto comienza la partida. Si no os ponéis de acuerdo empieza el más mayor. Destapa la primera carta de encima del montón y ponla delante de tuyo a la vista de todos.

En la parte superior de la carta veis un dibujo en dos dimensiones, compuesto por diversas formas planas (ejemplo caja de acuarelas: rectángulo y círculo).



¡Ahora cuenta para todos la agilidad! Jugáis a la vez y cada uno intenta encontrar la pieza que se busca lo antes posible (en el ejemplo: rectángulo y círculo). Quien encuentre una, la coge y la coloca delante suyo.

### Reglas de pirata importantes:

- En una ronda cada jugador puede coger varias piezas y ponerlas delante suyo.
- Las piezas que tenga un jugador delante ya no puede cogerlas otro.
- Para buscar piezas sólo podéis emplear una mano. Poned la otra detrás de la espalda.



### Evaluación:

Cada jugador recibe un punto positivo por cada pieza correcta. Quien coja una equivocada recibe un punto negativo. Anotad los puntos de esta ronda en la tabla. La carta destapada queda fuera del juego.

A continuación el siguiente jugador destapa la carta de encima del montón y comienza una nueva búsqueda.

## Final del juego

El juego finaliza cuando se haya jugado la última carta del montón. Quien más puntos tenga gana. En caso de empate habrá más de un ganador.

## Variante de juego con cuerpos geométricos

También podéis jugar este juego con los cuerpos geométricos de madera y sus cartas correspondientes. Ahora veis en la parte inferior un dibujo en tres dimensiones constituido por varios cuerpos geométricos (*Ejemplo caja de acuarelas: paralelepípedo y cilindro*).



## El autor:



## Wolfgang Dirscherl

nació en Ratisbona (Alemania) en 1974. Después de sus juguetones años escolares obtuvo la titulación de empleado de banca y estudió a continuación la carrera de Empresariales. Desde el 2003 trabaja en la casa HABA ejerciendo su profesión soñada de redactor de juegos. Para HABA ha diseñado una multitud de juegos además del presente, como por ejemplo *Los vampiros del ajo*, *Feroces vikingos* y *Fuerza de dragón*. Wolfgang Dirscherl vive en Coburg con su mujer Sybille y su hijo Simon.

## El ilustrador:



## Guido Hoffmann

nació en Bremen (Alemania) y creció en Francfort del Meno. En Offenbach estudió diseño de productos y en Viena hizo estudios de pintura y cine de animación. Actualmente trabaja como autor de juegos e ilustrador. Guido Hoffmann recibió el galardón "Juego infantil del año 2006" para el juego de HABA *El pirata negro*. En 2005 también obtuvo numerosos galardones para el juego HABA *Akaba*, entre ellos el "Premio alemán para juegos" en la categoría "Mejor juego infantil". Guido Hoffmann vive con su familia en Viena.





## I pirati della geometria

Una raccolta di giochi educativi per pirati in gamba.  
Per 2 - 4 pirati della geometria da 6 a 99 anni.

**Ideazione:** Wolfgang Dirscherl  
**Illustrazioni:** Guido Hoffmann  
**Durata del gioco:** 10 minuti circa per ogni gioco

Gli avventurosi pirati della geometria sono alla ricerca di un misterioso tesoro sotterrato dal celebre pirata Geometrix in un'isola esagonale! Armati di mappa del tesoro (quadrata) e di bussola (rotonda) sbarcano sull'isola. Dopo aver perlustrato per sei giorni ogni angolo dell'isola, finalmente, poco prima dell'imbrunire, trovano una cassa del tesoro di forma rettangolare stracolma di sfere d'oro, piramidi scintillanti e preziosi prismi.

### Contenuto del gioco

- 1 Cassa del tesoro (con superficie da disegnare nel coperchio)
- 1 Disco geometrico girevole
- 6 forme piane in legno
- 7 solidi in legno
- 7 carte gialle con forme piane
- 8 carte blu con solidi
- 15 carte della geometria
- 1 Sacchetto
- 1 Clessidra
- 1 Squadra
- 1 Penna
- 1 Panno
- 1 Istruzioni per giocare
- 1 Opuscolo sulla geometria



## Cari genitori, insegnanti ed educatori,

con la raccolta di giochi educativi „I pirati della geometria“ voi con i vostri bambini potrete -istruzioni alla mano - iniziare subito a giocare; non essendo necessaria alcuna preparazione il divertimento sarà immediato!

Per offrire un miglior orientamento, per le proposte di gioco abbiamo stabilito un livello di difficoltà da 1 (facile) a 5 (difficile) e delle indicazioni per età.

Quasi tutti i giochi permettono inoltre di giocare in modo differenziato: il vostro bambino potrà ad esempio giocare solo con le forme piane, solo con i solidi, oppure anche provare un gioco combinato con figure piane e solide. In tal modo il grado di difficoltà dei giochi si adatta all'attuale livello cognitivo del bambino e le idee cresceranno con lui.

Se poi volete dedicarvi all'appassionante mondo della geometria, sfogliate l'opuscolo allegato. Troverete ulteriori informazioni sul tema ed esercizi divertenti descritti per punti essenziali, per un bambino ( e un adulto). Nell'opuscolo vengono inoltre descritti i materiali di gioco e la loro applicazione.

Buon divertimento a caccia di tesori (della geometria)!

## I vostri inventori per bambini



## Gioco 1: Pirati della geometria velocissimi

Chi tra i pirati sarà il più veloce e raccoglierà davanti a sé tre pezzi in legno?  
Un appassionante gioco di ricerca per 2 - 4 pirati



### Materiale di gioco:

Tutte le forme in legno piane, tutte le carte delle forme piane

### Preparativi del gioco

Disponete i sei pezzi in legno al centro del tavolo con sufficiente intervallo tra loro e a portata di mano di tutti i giocatori. Mescolate le carte e formate un mazzo coperto al centro del tavolo.

### Svolgimento del gioco

Giocherete in senso orario. Inizia il pirata più coraggioso. Se non riuscite ad accordarvi, inizia il bambino più grande che scopre una carta e la mette rapidamente accanto al mazzo ben visibile a tutti.

#### Cosa c'è sulla carta?

- **Una forma piana?**

Tutti devono ora agire rapidamente! Si gioca tutti contemporaneamente e ognuno cerca di trovare il più velocemente possibile il pezzo in legno raffigurato sulla carta. Quando un giocatore lo ha trovato, lo copre con la mano. Se è quello giusto lo metterà davanti a sé. La carta scoperta verrà infilata sotto il mazzo.

- **Il pirata della geometria?**

Scatta l'allarme! Il mazzo di carte viene mescolato si nuovo e si forma un nuovo mazzo coperto.

Il seguente giocatore scopre poi la prima carta ed ha inizio una nuova ricerca.

### Importanti regole di pirateria:

- Per cercare potete usare solo una mano, l'altra la terrete dietro la schiena.
- Se un giocatore copre con la mano un pezzo sbagliato è eliminato dal giro. Gli altri continueranno a cercare il pezzo giusto.
- Se davanti a un giocatore c'è un pezzo in legno e la carta corrispondente viene di nuovo scoperta nel corso del gioco, tutti cercano questo pezzo. Il primo che copre con la mano il pezzo ricercato potrà metterlo davanti a sé.

## Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando un giocatore ha tre pezzi in legno. Vince dimostrandosi il pirata più rapido.

### Variante con solidi

Il gioco di base si può fare anche con i solidi in legno e le carte con i solidi. In questo caso non lo si coprirà con la mano, ma lo si afferra.



### Variante con forme piane e solidi

I pirati provetti combinano le forme piane e i solidi. Vince chi raccoglie per primo quattro pezzi.



## Gioco 2: I pirati del tatto

Chi sarà il temerario pirata che trova al tatto molte forme piane e dopo tre giri raccoglie il maggior numero di punti?  
Un gioco di tatto per 2-4 pirati con mano lesta.



### Materiale di gioco:

Cassa del tesoro, tutte le forme piane in legno, tutte le carte delle forme piane, sacchetto, clessidra, penna

## Preparativi del gioco

Mettete la cassa del tesoro aperta sul tavolo. Disegnate una tabella con i vostri nomi sul suo coperchio, dove in seguito potrete annotare il vostro punteggio.

Mettete tutti i pezzi in legno nel sacchetto e mescolateli bene.

Mescolate le carte e formate un mazzo coperto al centro del tavolo.

Preparate la clessidra.

## Svolgimento del gioco

Giocherete in senso orario. Inizia il pirata più forte. Se non riuscite ad accordarvi inizia il più piccolo che sarà il primo pirata del tatto.

I compagni di gioco danno il via esclamando insieme: „Olà, pirati!“ e girando la clessidra. Il pirata del tatto scopre la prima carta del mazzo:

### cosa si vede?

#### • Una forma piana?

Adesso si tasta rapidi! Infila la mano nel sacchetto e cerca di incontrare al tatto il pezzo che figura sulla carta. Quando l'avrai trovato, lo mostri ai tuoi compagni.

Se è il pezzo giusto lo infili nel sacchetto e metti la carta davanti a te.

Scopri poi un'altra carta e ripeti il procedimento.

Se il pezzo estratto è sbagliato il tuo turno finisce e resterai senza punti.

#### • Il pirata della geometria?

Devi agire velocemente! Alzati gira su te stesso esclamando „Olà pirati!“. Metti poi la carta davanti a te, scopri un'altra carta e cerca di incontrare al tatto il pezzo giusto.





### Il tempo della clessidra è scaduto?

Chi se ne accorge esclama: "Alt!". Il pirata del tatto estrae la mano dal sacchetto; riceverà un punto per ogni carta che ha davanti a sé. Annotate i punti di questo giro nella tabella della cassa del tesoro.

### Nuovo giocatore

Si mescolano di nuovo le carte e si forma un mazzo. E' ora il turno del seguente giocatore che segue in senso orario che cercherà di incontrare al tatto il maggior numero di pezzi.

## Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando ognuno è stato per tre volte pirata del tatto. Si calcola il punteggio dei tre giri. Vince chi ha più punti. In caso di parità ci saranno più vincitori.

### Variante con i solidi

Il gioco di base lo potete fare anche con i solidi e le carte dei solidi.



### Variante con forme piane e solidi

I pirati esperti combinano insieme forme piane e solidi. Mettete tutti i pezzi nel sacchetto. Mescolate tutte le carte e formate un mazzo al centro del tavolo.



## Gioco 3: Si cerca capitano!

Chi è il pirata più esperto e riesce ad individuare le forme geometriche illustrate nelle figure riuscendo così a raccogliere il maggior numero di punti?

Un raffinato gioco di ricerca per 2-4 pirati ingegnosi.



### Materiale utilizzato:

Cassa del tesoro, tutti i pezzi piani in legno, tutte le carte della geometria, penna

### Preparativi del gioco

Mettete la cassa del tesoro aperta sul tavolo. Con la penna disegnate sul coperchio della cassa del tesoro una tabella con i vostri nomi e dove in seguito annoterete i vostri punti. Mettete i sei pezzi in legno al centro del tavolo distanziati tra loro e a portata di mano di tutti i giocatori. Mescolate e formate un mazzo coperto con dieci qualsiasi carte della geometria. Il resto delle carte non si usa e si elimina dal gioco.

### Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario. Inizia il pirata più alto. Se non riuscite ad accordarvi inizia il giocatore più grande che scopre la prima carta del mazzo e la mette davanti a sé ben visibile a tutti i giocatori.

Sulle carte della geometria nella parte superiore c'è un'immagine bidimensionale composta da differenti forme piane (esempio scatola di acquarelli: rettangolo e cerchio).



Adesso tutti i giocatori devono agire rapidi! Si gioca tutti insieme e ognuno cerca di trovare il più rapidamente possibile il pezzo in legno in questione (nell'esempio: rettangolo e cerchio). Una volta trovato, lo si afferra e lo si mette davanti a sé.

### Importanti regole piratesche:

- Durante un giro un giocatore può afferrare e porre davanti a sé più pezzi in legno.
- Non si possono sgraffignare i pezzi che sono già davanti a un giocatore.
- Ricercando il pezzo si può utilizzare solo una mano. L'altra la si tiene dietro la schiena.

### Punteggio:

Per ogni pezzo in legno si riceve un punto di vantaggio. Se si afferra un pezzo sbagliato si viene penalizzati di un punto. Annotate i punti di questo giro nella tabella della cassa del tesoro. La carta scoperta viene poi eliminata dal gioco.

Il seguente giocatore scopre poi la una carta ed ha inizio una nuova ricerca.

## Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando non ci sono più carte nel mazzo. Vince chi ha più punti. In caso di parità ci saranno più vincitori.

## Variante con i solidi

Il gioco di base si può fare anche con i solidi e le corrispondenti carte. Adesso nella parte inferiore c'è un'immagine tridimensionale composta da diversi solidi (*esempio scatola di acquarelli: parallelepipedo e cilindro*).



## L'autore:



## Wolfgang Dirscherl

è nato a Ratisbona (Germania) nel 1974. Conclusi gli anni spensierati della scuola, si è diplomato come impiegato bancario per poi studiare economia aziendale. Nel 2003 ha coronato il suo sogno: lavorare nella redazione di HABA come inventore di giochi. Oltre a questo, ha creato per HABA molti altri giochi, ad esempio *I vampiretti dell'aglio*, *Vichinghi selvaggi* e *Forte come un drago*. Vive con la sua moglie Sybille e il suo figlio Simon a Coburg.

## L'illustratore:



## Guido Hoffmann

è nato a Brema (Germania) e cresciuto a Francoforte. A Offenbach ha studiato disegno industriale e a Vienna Belle Arti e Animazione. Lavora come autore di giochi e illustratore. Per il gioco HABA *Il pirata nero*, Guido Hoffmann è stato premiato nel 2006 con il "Gioco dell'anno per bambini". Nel 2005 ha inoltre ricevuto numerosi premi per il gioco HABA *Akaba*, tra cui il "Premio per il miglior gioco" per la categoria "Miglior gioco per l'infanzia". Guido Hoffmann vive con la sua famiglia a Vienna.



# Erfinder für Kinder

*Inventive Playthings for Inquisitive Minds*

*Créateur pour enfants joueurs · Uitvindens voor kinderen*

*Inventor para los niños · Inventori per bambini*



*Baby & Kleinkind*

*Infant Toys*

*Jouets premier âge*

*Baby & kleuter*

*Bebé y niño pequeño*

*Bebè & bambino piccolo*



*Geschenke*

*Gifts*

*Cadeaux*

*Geschenken*

*Regalos*

*Regali*

*Kinderschmuck*

*Children's jewelry*

*Bijoux d'enfants*

*Kindersieraden*

*Joyería infantil*

*Bigiotteria per bambini*



*Kinderzimmer*

*Children's room*

*Chambre d'enfant*


*Kinderkamers*


*Decoración habitación*


*Camera dei bambini*


 **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.

 **Los niños comprenden el mundo jugando.** HABA les acompaña con juegos y juguetes, que despiertan su interés, con muebles llenos de fantasía, accesorios para encontrarse bien, joyas, regalos y muchas cosas más, pues, los pequeños aventureros necesitan grandes ideas.

 **I bambini scoprono il mondo giocando.** La HABA li aiuta con giochi e giocattoli che destano la loro curiosità, con mobili fantasiosi, accessori che danno un senso di benessere, bigiotteria, regali e altro ancora. Poiché i piccoli scopritori hanno bisogno di grandi idee.

**HABA**<sup>®</sup>

Habermaab GmbH · August-Grosch-Straße 28 - 38  
96476 Bad Rodach, Germany · [www.haba.de](http://www.haba.de)