

Spiel&Puzzle Kindergarten

Game&Puzzle Kindergarten

Jeu&Puzzle Ecole maternelle

Spel&Puzzel Kleuterschool



Habermas-Spiel Nr. 4267

Spiel&Puzzle Kindergarten

Ein ganz besonderes Puzzle zum Spielen, Lernen und genau Schauen – zum Mitwachsen für die Kleinsten ab 2 Jahren.

Konzept und Spiel: Atelier Rohner & Wolf, Basel
Illustration: Clara Suetens
Spieldauer: je Spiel ca. 5 - 15 Minuten

Liebe Eltern,

dieses Spiel&Puzzle beinhaltet drei Spiel- und Beschäftigungsmöglichkeiten und wächst daher mit dem Alter Ihres Kindes mit:

- ein Sortierspiel, bei dem Ihr Kind lernt, Farben und Formen zu unterscheiden – geeignet für Kinder ab 2 Jahren.
- ein einfaches Würfelspiel für Kinder ab 3 Jahren.
- ein Puzzle- und Ratespiel zum Genau-Hinschauen ab 4 Jahren.

Außerdem wird Ihr Kind durch das Spielmaterial angeregt, frei zu spielen und selbst Geschichten zu erfinden.

Sie können den Bären-Reflektor an die Kindergarten-Tasche oder die Jacke Ihres Kindes binden. Im Winter und in der Dunkelheit sehen Autofahrer oder andere Verkehrsteilnehmer Ihr Kind damit besser. Mit dem Schnürsenkel und der Spieltafel üben Sie mit Ihrem Kind das selbstständige Binden der Schuhe. Der abgebildete Schuh, in Verbindung mit dem Schnürsenkel, fordert Ihr Kind spielerisch auf, sich damit zu beschäftigen.

Spielinhalt

- 1 Bären-Reflektor
- 1 Kindergartenkind
- 1 Kindergärtnerin
- 1 zweiteilige Lokomotive
- 1 Tasche
- 1 Keks
- 1 Milchflasche
- 1 Schnürsenkel
- 1 Symbolwürfel
- 1 stabile Spieltafel mit Vertiefungen
- 16 Puzzleteile
- 1 Bildvorlage
- 1 Spielanleitung

Nehmen Sie die Puzzleteile vor dem ersten Spiel vorsichtig aus der Spieltafel und trennen Sie die Teile voneinander.

1. Spielmöglichkeit: das Sortierspiel

Für 1 Kind ab 2 Jahren und eine erwachsene Person.

Spielziel

Welches Teil gehört in welche Vertiefung? Sortiere alles richtig ein.

Spielvorbereitung

Die Puzzleteile, die Bildvorlage und der Schnürsenkel werden nicht benötigt und bleiben in der Schachtel.

Die Spieltafel wird auf den Tisch gelegt. Alle Holzteile und der Bären-Reflektor werden nebeneinander vor das Kind gelegt.

Spielablauf

Ihr Kind nimmt das Kindergartenkind als Spielfigur in die Hand. Dann lässt es die Spielfigur zu den einzelnen Holzteilen und zum Bären-Reflektor laufen. Jedes Mal, wenn die Figur bei einem Teil angekommen ist, soll es in die richtige Vertiefung der Spieltafel einsortiert werden.

Damit Ihr Kind Farben und Formen unterscheiden lernt, können Sie ihm kleine Aufgaben stellen, z.B.:

- Was ist braun und schmeckt lecker? = Keks einsortieren
- Was schützt dich im Dunkeln und leuchtet? = Bären-Reflektor einsortieren
- Was fährt auf Schienen und ist sehr schnell? = Lokomotive einsortieren

Spielende

Hat Ihr Kind alle Teile richtig zugeordnet? Dann kann es auch bald das Würfelspiel ausprobieren.

2. Spielmöglichkeit: das Würfelspiel

Ein Würfelspiel für 1 Kind ab 3 Jahren und eine erwachsene Person.

Spielziel

Wer erreicht als Erster mit seiner Spielfigur die Lokomotive?

Spielvorbereitung

Die Puzzleteile, die Bildvorlage und der Bären-Reflektor werden nicht benötigt und bleiben in der Schachtel.

Bevor ihr mit dem Spiel und der Reise zur Lokomotive beginnt, müsst ihr ein gutes Schuhwerk haben und zuerst die Schnürsenkel der Schuhe binden. Die erwachsene Person und das Kind schnüren gemeinsam: Auf der Spieltafel wird mit dem Schnürsenkel eine Schleife in den Schuh gebunden. Dann erst kann das Spiel beginnen:

Ihr Kind nimmt sich das Kindergartenkind als Spielfigur. Sie selbst nehmen die Kindergärtnerin als Spielfigur. Stellen Sie die beiden Spielfiguren nebeneinander auf den Tisch. Die Lokomotive (mit Wagon) wird in einer Entfernung von ca. 30 cm zu den beiden Spielfiguren ebenfalls auf den Tisch gestellt. Die anderen Teile werden in die passenden Vertiefungen der Spieltafel einsortiert. Der Würfel liegt bereit.

Spielablauf

Abwechselnd wird je einmal gewürfelt. Das Kind beginnt.

Je nachdem, welches farbige Symbol gewürfelt wurde, nimmt der Spieler die passende Holzfigur und legt (Keks und Tasche) oder stellt (Milchflasche) es an seine Spielfigur in Richtung der Lokomotive an. Anschließend setzt das Kind seine Spielfigur hinter die Holzfigur. Die Holzfigur wird wieder in die passende Vertiefung der Spieltafel einsortiert und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler mit seiner Spielfigur die Lokomotive erreicht oder darüber hinaus ziehen kann und somit das Spiel gewinnt.

3. Spielmöglichkeit: das Puzzle

Für 1 Kind ab 4 Jahren und eine erwachsene Person zum Vorlesen.

Spielziel

Wer kann das Puzzle zusammensetzen und findet die 10 Unterschiede?

Spielvorbereitung

Die Holzteile, der Bären-Reflektor, die Schnürsenkel und der Würfel werden nicht benötigt und bleiben in der Schachtel.

Die Spieltafel wird auf den Tisch gelegt. Daneben liegen alle Puzzleteile und die Bildvorlage.

Spielablauf

Ihr Kind setzt das Puzzle auf der Bildvorlage zusammen.

Dann vergleicht es das fertige Puzzle mit dem Bild auf der Spieltafel und sucht die 10 Unterschiede.

Die 10 Lösungen sind auch in dieser Geschichte zum Vorlesen versteckt:

Heute ist Lauras erster Tag im Kindergarten. Sie wird von ihrer Mutter in den Kindergarten gebracht und ist schon so aufgeregt, dass sie die ganze Nacht nicht schlafen konnte. Am Anfang ist sie über die vielen Kinder und neuen Sachen erstaunt, aber schnell fühlt sie sich sehr wohl. Während die Kindergärtnerin Lauras Tasche und Jacke an die Garderobe hängt (1. Unterschied), zeigt ihr Sebastian bereits sein Lieblingsspiel (2).

Die kleine Sonja war fleißig und hängt ihr selbst gemaltes Bild an die Tür (3). Anna, Sandra, Tom, Michael und Daniel sind mit dem Frühstück fertig und überlegen, was sie gleich spielen wollen (4).

„Vorhang auf!“, heißt es bei Lisa und Max, die das Märchen „Kaspers Abenteuer“ auf-führen (5). Lea drückt ihren Lieblingstедdy (6) und sieht mit den anderen Kindern der großen Aufführung zu (7). Mit viel Geschick baut Sabrina einen ganz hohen Turm aus Holzklötzchen (8). „Bitte alles einsteigen, der Zug fährt ab!“, ruft Andreas, der heute der Lokomotivführer ist (9). Draußen scheint die Sonne und Lene schaukelt im Garten (10).

Inzwischen gefällt es Laura sehr gut im Kindergarten und sie freut sich schon auf den nächsten Tag.

Variante

Wenn Ihr Kind schon etwas geübter im Puzzeln ist, kann es die Teile auch ganz ohne Vorlage oder direkt auf der Spieltafel zusammensetzen. Doch das ist schon ganz schön schwierig, da einiges auf dem Bild ja nicht mit den Puzzleteilen übereinstimmt.

Game&Puzzle Kindergarten

A very special jigsaw for playing, learning and observing carefully – that grows with little ones, ages 2 and up.

Concept and game: Atelier Rohner & Wolf, Basel

Illustrations: Clara Suetens

Length of the game: each approx. 5-10 minutes

Dear Parents,

This Game&Puzzle contains three variations for playing and educating your child as he/she matures. The variations are:

- a sorting game for your child to learn to distinguish colors and forms – suitable for children ages 2+.
- A simple dice game for children ages 3+.
- A jigsaw and guessing game requiring careful observation, for players ages 4+.

The material will also stimulate your child to play freely and invent their own stories.

You can tie the bear reflector to your child's kindergarten bag or jacket. Drivers or other road-users will therefore be able to see your child better in the winter or darkness. The shoelace and the playing board can assist your child in learning to lace and tie their shoes on their own. The shoe shown together with the shoelace will stimulate your child in a playful way to lace it up.

Contents

- 1 bear reflector
- 1 kindergarten child
- 1 nursery school teacher
- 1 locomotive consisting of two parts
- 1 bag
- 1 cookie
- 1 milk bottle
- 1 shoelace
- 1 dice with symbols
- 1 sturdy game board with dips
- 16 jigsaw pieces
- 1 picture-base
- 1 set of game instructions

Before starting to play, carefully take the jigsaw pieces off the game board and separate them.

1st game possibility: the sorting game

For one player ages 2+ and an adult.

Aim of the game

Which piece belongs to which dip? Sort everything correctly.

Preparation

The jigsaw pieces, picture-base and the shoelace are not needed and stay in the box.
The game board is placed on the table. All wooden parts and the bear reflector are lined up next to each other in front of the player.

How to play

Your child takes the kindergarten child as their game piece. Then they walk the figure up to the different wooden pieces and to the bear reflector. Each time the game piece reaches a wooden piece it should be inserted into the corresponding dip.

In order to learn to distinguish colors and shapes you can set little tasks for your child, for example.

- What is brown and tastes delicious? = insert cookie
- What protects you in the dark and glows? = insert bear reflector
- What moves on rails and is very quick? = insert locomotive

End of the game

All wooden pieces are inserted? Then you can try the dice game with your child.

Second game possibility: the dice game

A dice game for 1 player ages 3+ and an adult.

Aim of the game

Who will be the first to reach the locomotive with their game piece?

Preparation

The jigsaw pieces, picture-base and bear reflector are not needed and stay in the box. Before starting the game and the journey with the locomotive you need shoes with laces. First, tighten up your shoelaces. The adult and the child lace it up together. Tie the shoe-lace to a bowknot of the shoe shown on the playing board. Then the game can start.

Your child takes the kindergarten child as his/her game piece. You take the nursery-school teacher as your game piece. Put both pieces next to each other on the table. The locomotive (with freight car) is also placed on the table at a distance of approx. 12 inches from both game pieces. The other pieces are sorted into the corresponding dips of the game board. Get the dice ready.

How to play

You take turns to roll the dice. The child starts.

Depending on the colored symbol that appears on the dice the player takes the corresponding game piece and lines it up (cookie or bag or upright milk bottle) next to their own game piece in the direction of the locomotive. Then the child puts their game piece past the figure just placed and returns this game piece back into its dip in the game board. Then it's the turn of the next player.

End of the game

The game ends as soon as the game piece of a player has reached or passed the locomotive thus winning the game.

Third game possibility: the jigsaw

For 1 player ages 4+ and an adult to read out loud.

Aim of the game

Who will be able to assemble the jigsaw and find the 10 differences?

Preparation

The wooden pieces, the bear reflector, the shoelace and dice are not needed and stay in the box. Place the game board on the table. Prepare all the jigsaw pieces and the picture-base next to it.

How to play

The child assembles the jigsaw on the picture base.

Then they compare the finished jigsaw with the picture on the game board and search for the 10 differences.

The 10 solutions are also hidden in the story to be read out loud:

It's Laura's first day at kindergarten. Her mother is taking her to the kindergarten and she is so excited that she couldn't sleep the whole night before. At the beginning she is astonished to see so many children and new things, but Laura quickly gets acquainted and feels confident.

While the nursery school teacher hangs Laura's bag and jacket in the wardrobe (1st difference), Jack already wants to show her his favorite game (2).

Little Sonia has been diligently drawing and pins the picture she has just finished to the door (3). Anna, Sandra, Tom, Michael and David have just finished their breakfast and think about what they are going to play (4).

"Raise the curtains!" is Lisa and Mark's motto, as they present the fairy tale "Punch's adventures" (5). Lucy squeezes her much loved teddy (6) and watches the grand performance (7). Very skilfully Sarah constructs a very high tower with the little building blocks (8). "Step in everybody, the train is leaving!" Andrew shouts, as today he is the engine driver (9).

Outside the sun is shining and Lenny is riding the see-saw in the garden (10).

In the meantime Laura has come to really like the kindergarten and is looking forward to her next day.

Variation

If your child already has some practice at doing jigsaws, he or she can assemble the pieces without the picture base on the game board. That will be quite difficult, as there are several differences between the picture and the jigsaw pieces.

Jeu&Puzzle Ecole maternelle

Un puzzle bien particulier, pour jouer, apprendre et observer : un jeu évolutif pour les tout petits dès 2 ans.

Concept et jeu : Atelier Rohner & Wolf, Bâle

Illustration: Clara Suetens

Durée d'une partie : env. 5 - 15 minutes par jeu

Chers parents,

Ce Jeu&Puzzle offre à votre enfant trois possibilités de jouer et de s'occuper. Il l'accompagnera au fur et à mesure qu'il grandit :

- un jeu de classement, avec lequel votre enfant apprendra à distinguer les couleurs et les formes, convient dès 2 ans ;
- un jeu de dé simple dès 3 ans ;
- un puzzle et jeu d'observation dès 4 ans.

En outre, votre enfant sera incité à jouer en laissant libre cours à son imagination et en inventant des histoires.

Vous pourrez fixer l'ourson réflecteur sur le sac d'école ou la veste de votre enfant. En hiver et dans l'obscurité, les automobilistes pourront mieux repérer votre enfant qui sera ainsi moins exposé aux risques de la circulation. Le lacet et le plateau de jeu permettront à votre enfant de s'exercer à lacer ses chaussures lui-même. La chaussure illustrée incitera votre enfant à jouer avec en se servant du lacet.

Contenu

- 1 ourson réflecteur
- 1 enfant d'école maternelle
- 1 maîtresse
- 1 locomotive avec un wagon
- 1 sac
- 1 gâteau
- 1 bouteille de lait
- 1 lacet
- 1 dé à symboles
- 1 plateau de jeu avec des découpes
- 16 pièces de puzzle
- 1 modèle pour le puzzle
- 1 règle du jeu

Avant de jouer pour la première fois, retirez avec précaution les pièces du puzzle posées dans le plateau de jeu et détachez-les.

1ère possibilité : jeu de classement

Pour 1 enfant dès 2 ans accompagné d'un adulte.

But du jeu

Quelle pièce va dans quelle découpe ? Classe toutes les pièces correctement.

Préparatifs

Laisser les pièces du puzzle, le modèle du puzzle et le lacet dans la boîte, car on n'en aura pas besoin ici.

Poser le plateau de jeu sur la table. Poser toutes les pièces en bois et l'ourson réflecteur l'un à côté de l'autre devant l'enfant.

Déroulement du jeu

Votre enfant prend l'enfant d'école maternelle dans la main en guise de pion. Il fait avancer le pion vers chacune des pièces en bois et vers l'ourson réflecteur. A chaque fois que le pion sera arrivé à côté de la pièce, votre enfant devra mettre cette pièce dans la découpe correspondante.

Afin que votre enfant apprenne à distinguer les formes et les couleurs, vous pouvez lui poser des questions, p. ex. :

- Qu'est-ce qui est marron et est sucré ? = poser le gâteau dans la découpe
- Qu'est-ce qui te protège quand il fait nuit et brille en même temps ? = poser l'ourson réflecteur dans la découpe
- Qu'est-ce qui roule sur des rails et va très vite ? = poser la locomotive

Fin de la partie

Est-ce que votre enfant a classé toutes les pièces correctement ? Il va alors bientôt pouvoir passer au jeu de dé.

2ème possibilité : le jeu de dé

Un jeu de dé pour 1 enfant dès 3 ans accompagné d'un adulte.

But du jeu

Qui va arriver en premier à la locomotive avec son pion ?

Préparatifs

On laissera les pièces du puzzle, le modèle et l'ourson réflecteur dans la boîte.

Avant de commencer à jouer et à voyager avec la locomotive, assurez-vous que vos chaussures sont bien lacées. L'adulte et l'enfant lacent la chaussure ensemble : ils font une boucle avec le lacet de la chaussure illustrée sur le plateau de jeu. Après, on commence à jouer :

Votre enfant prend l'enfant d'école maternelle comme pion. Vous prenez la maîtresse. Posez les deux pions l'un à côté de l'autre sur la table. Posez la locomotive (avec le wagon) sur la table à env. 30 cm des deux pions. Classez les autres pièces dans les découpes correspondantes du plateau de jeu. Préparez le dé.

Déroulement du jeu

A tour de rôle, chacun lance le dé une fois. C'est l'enfant qui commence.

Selon la couleur du symbole sur lequel le dé est tombé, le joueur prend la pièce en bois correspondante et la pose à côté de son pion en direction de la locomotive. Ensuite, le joueur pose son pion derrière la pièce en bois. La pièce en bois est remise dans la découpe correspondante du plateau de jeu. C'est au tour du joueur suivant.

Fin de la partie

La partie est terminée dès qu'un joueur est arrivé à la locomotive avec son pion ou qu'il la dépasse : il gagne cette partie.

3ème possibilité : le puzzle

Pour 1 enfant dès 4 ans accompagné d'un adulte qui lira l'histoire.

But du jeu

Qui va pouvoir faire le puzzle et trouver les 10 différences ?

Préparatifs

On laissera les pièces en bois, l'ourson réflecteur, le lacet et le dé dans la boîte.

Poser le plateau de jeu sur la table. Mettre les pièces du puzzle et le modèle à côté du plateau de jeu.

Déroulement du jeu

Votre enfant assemble les pièces du puzzle en les posant sur le modèle.

Une fois fini, il compare le puzzle qu'il vient de faire à l'image du plateau de jeu et cherche les dix différences.

Les 10 solutions sont cachées dans l'histoire suivante :

Aujourd'hui, c'est le premier jour d'école de Laure. Sa maman l'amène à l'école. Laure est tellement excitée qu'elle n'a pas pu dormir de toute la nuit. Au début, elle est étonnée de voir autant d'enfants et de nouvelles choses, mais, bien vite, elle se sent rassurée.

Pendant que la maîtresse accroche le sac et la veste de Laure au portemanteau (1ère différence), Sébastien montre à Laure son jeu préféré (2).

La petite Sonia a bien travaillé et elle accroche son dessin sur la porte (3). Anna, Sandra, Tom, Michel et Daniel ont fini leur petit déjeuner et réfléchissent à quoi ils pourraient jouer (4).

Pour Lisa et Max, c'est le lever de rideau : ils vont montrer une représentation de marionnettes (5). Léa serre son ours préféré (6) très fort dans ses bras (6) et regarde les marionnettes avec les autres enfants (7). Sabrina est en train de faire une grande tour avec des cubes en bois (8). « En route tout le monde ! » crie André qui conduit la locomotive (9). Dehors, le soleil brille et Hélène fait de la balançoire dans le jardin (10).

Laure a passé une bonne journée à l'école maternelle et comme ça lui a bien plu, elle est contente d'y revenir le lendemain.

Variante

Si votre enfant sait déjà bien faire les puzzles, il pourra assembler les pièces sans se servir du modèle ou en les posant directement sur le plateau de jeu. Mais cela ne sera pas très facile, car certaines illustrations du modèle ne correspondent pas à celles des pièces du puzzle.

Spel&Puzzel: Kleuterschool

Een heel bijzondere puzzel om te spelen, te leren en goed waar te nemen – om samen mee op te groeien voor de allerkleinsten vanaf 2 jaar.

Concept en spel: Atelier Rohner & Wolf, Bazel

Illustraties: Clara Suetens

Speelduur: elk spel ca. 5 – 15 minuten

Lieve ouders,

deze spel&puzzel bevat drie speel- en bezigheidsmogelijkheden en groeit zodoende mee met de leeftijd van uw kind:

- een sorteerspel, waarmee uw kind leert om kleuren en vormen te onderscheiden – geschikt voor kinderen vanaf 2 jaar.
- een eenvoudig dobbelspel voor kinderen vanaf 3 jaar.
- een puzzel- en raadspel om goed te leren waarnemen vanaf 4 jaar.

Bovendien wordt uw kind door het spelmateriaal gestimuleerd om zelf vrij te spelen en verhaaltjes te verzinnen.

U kunt de berenreflector aan de schooltas of de jas van uw kind vastmaken. 's Winters en in het donker is uw kind hiermee beter zichtbaar voor automobilisten en andere weggebruikers. Met de veter en het speelbord oefent u met uw kind om zijn schoenveters zelfstandig vast te maken. De afgebeelde schoen, samen met de veter, nodigt uw kind spelenderwijs uit om zich hiermee bezig te houden.

Spelinhoud

- 1 berenreflector
- 1 kleuter
- 1 kleuteronderwijzeres
- 1 tweedelige locomotief
- 1 tas
- 1 koekje
- 1 melkfles
- 1 schoenveter
- 1 speciale dobbelsteen
- 1 stevig speelbord met uitsparingen
- 16 puzzelstukken
- 1 voorbeeldpatroon
- spelregels

Haal de puzzelstukken voor het eerste spel voorzichtig uit het speelbord en maak de stukken van elkaar los.

1e Spelmogelijkheid: het sorteerspel

Voor 1 kind vanaf 2 jaar en een volwassene.

Doel van het spel

Welk stuk hoort in welke uitsparing? Leg alles op de juiste plek.

Spelvoorbereiding

De puzzelstukken, het voorbeeldpatroon en de schoenveter worden niet gebruikt en blijven in de doos.

Het speelbord wordt op tafel gezet. Alle houten stukken en de berenreflector worden naast elkaar, voor het kind gelegd.

Spelverloop

Uw kind neemt de kleuter als speelstuk in z'n hand. Daarna laat het het speelstuk naar een van de afzonderlijke houten stukken en naar de berenreflector lopen. Elke keer als de kleuter bij een stuk is aangekomen, moet het in de juiste uitsparing van het speelbord worden gelegd.

Om uw kind kleuren en vormen te leren onderscheiden, kunt u het korte vragen stellen, bv.:

- Wat is bruin en is smaakt lekker? = koekje op z'n plaats leggen.
- Wat beschermt je in het donker en licht op? = berenreflector op z'n plaats leggen.
- Wat rijdt over de rails en gaat heel hard? = locomotief op z'n plaats leggen.

Einde van het spel

Heeft uw kind alle stukken op hun juiste plaats gelegd? Dan kan het binnenkort ook eens het dobbelspel proberen.

2e Spelmogelijkheid: het dobbelspel

Een dobbelspel voor 1 kind vanaf 3 jaar en een volwassene.

Doel van het spe

Wie bereikt met zijn speelstuk als eerste de locomotief?

Spelvoorbereiding

De puzzelstukken, de voorbeeldtekening en de berenreflector worden niet gebruikt en blijven in de doos.

Voordat jullie met het spel beginnen en met de locomotief op reis gaan, moeten jullie je schoeisel in orde brengen en eerst de schoenveter van de schoen vastmaken. De volwassene en het kind knopen de veter gezamenlijk vast: op het speelbord wordt met de schoenveter een strik in de schoen gelegd. Pas daarna kan het spel beginnen.

Uw kind neemt de kleuter als speelstuk. Uzelf neemt de kleuteronderwijzeres als speelstuk. Zet beide speelstukken naast elkaar op tafel. De locomotief (met wagon) wordt op ca. 30 cm afstand van de beide speelstukken, eveneens op tafel gezet. De andere stukken worden in de bijbehorende uitsparingen van het speelbord gelegd. De dobbelsteen ligt klaar.

Spelverloop

Om beurten wordt één keer gegooid. Het kind begint.

Al naargelang de gekleurde afbeelding die met de dobbelsteen gegooid wordt, pakt de speler het bijbehorende houten stuk en legt (koekje en tas) of zet (melkfles) het voor zijn speelstuk in de richting van de locomotief neer. Vervolgens zet het kind zijn stuk achter het houten stuk. Het houten stuk wordt opnieuw in z'n bijbehorende uitsparing van het speelbord gelegd, waarna de volgende speler aan de beurt is.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen, zodra één van de spelers met zijn speelstuk de locomotief bereikt of er langs kan gaan en zo het spel wint.

3e Spelmogelijkheid: de puzzel

Voor 1 kind vanaf 4 jaar en een volwassene om voor te lezen.

Doel van het spel

Wie kan de puzzel in elkaar zetten en vindt de 10 verschillen?

Spelvoorbereiding

De houten stukken, de berenreflector, de schoenveter en de dobbelsteen worden niet gebruikt en blijven in de doos.

Het speelbord wordt op tafel gelegd. Ernaast liggen alle puzzelstukken en de voorbeeld-tekening.

Spelverloop

Uw kind zet de puzzel op de voorbeeldtekening in elkaar.

Daarna vergelijkt het de gemaakte puzzel met de afbeelding op het speelbord en zoekt de 10 verschillen.

De 10 oplossingen zitten ook in dit voorleesverhaaltje verstopt.

Vandaag is het Laura's eerste dag op de kleuterschool. Ze wordt door haar moeder naar de kleuterschool gebracht en is zo opgewonden, dat ze er de hele nacht niet van heeft kunnen slapen. In het begin is ze nog verbaasd over al die kinderen en nieuwe dingen, maar al snel voelt ze zich er helemaal thuis.

Terwijl de kleuteronderwijzeres Laura's tas en jas aan de kapstok hangt (1e verschil), laat Sebastiaan haar al zijn lievelingsspel zien (2).

De kleine Sonja is ijverig aan het werk geweest en hangt haar zelfgemaakte tekening aan de deur (3). Anna, Sandra, Michiel en Daniël hebben hun ontbijt op en bespreken wat ze dadelijk gaan spelen (4).

"Het doek gaat op!", heet het bij Lisa en Max, die het sprookje "Kaspers' avontuur" opvoeren (5). Lia drukt haar lievelingsbeer (6) tegen zich aan en kijkt met de andere kinderen naar het grootse schouwspel (7). Sabrina bouwt heel behendig een enorme houten blokkentoren (8). "Iedereen instappen, de trein vertrekt!", roept Andreas, die vandaag voor machinist speelt (9). Buiten schijnt de zon en in de tuin is Lena aan het schommelen (10). Het bevalt Laura inmiddels al heel goed op de kleuterschool en ze verheugt zich al op de volgende dag.

Variant

Als uw kind het puzzelen al wat onder de knie heeft, kan het de stukken ook zonder voorbeeld of meteen op het speelbord in elkaar zetten. Maar dat is al heel wat moeilijker, want sommige afbeeldingen komen niet met die van de puzzelstukken overeen.

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

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

www.haba.de

Made in Germany

TL 67554

Aufl. 2004/1